ДОКТОР

Говорят, во время Золотого века люди не болели, а их раны затягивались сами собой. Кто знает, правда это или вымысел. Если бы так было на самом деле, ты стал бы бесполезным. Однако современный мир далеко от совершенства, так что у тебя есть работа. В некоторых уголках Свободного Кластера можно легко получить травму или подцепить какую-нибудь заразу, а уж заполучить шальную пулю вообще представляется плёвым делом. Поэтому люди, знающие, как держать скальпель в руке, всё ещё в цене. Особенно когда не боятся летающих над головой пуль.

Ты предпочитаешь опасные путешествия уютному офису, ведь именно так ты можешь раскрыть все свои таланты в полной мере. А остальные редко выступают против твоей компании. Когда в команде есть доктор, шансы на выживание всех её членов резко увеличиваются.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери своё происхождение:

- ☐ **Империя**: Аристократы — самые капризные люди на свете. Один раз в сессию ты можешь сделать бросок на Верный диагноз успешным (10+).
- ☐ **Федерация**: Ты — врач крупной сети клиник или был им. Прибыв в новое место, проверь Навык. На 7—9 здесь есть кто-то из твоих прежних пациентов. На 10+ он также будет гореть желанием отплатить тебе за помощь.
- ☐ **Клоака**: Когда-то ты всегда полагался только на себя — получи +1 припас.
- ☐ **Пограничье**: Боевые раны — твоя специализация. В конце боя выбери 1 соратника — он тут же излечивает 1 ранение (даже критическое).

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной**

Автор: Илья Сергеев

Иллюстрация: Антон Страхов



ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, интеллектуальный или циничный взгляд

Зализанные, искусственные волосы или лысый

Худощавый, невысокий или спортивный

Морщины, саркастичная ухмылка или размашистые жесты

СВЯЗИ

- ________________: Я вытащил его с того света.
- ________________: Слежу за его здоровьем
- ________________: Медицина тут бессильна.
- ________________: ________________________
- ________________: ________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды, медицинский халат и чемодан доктора.

Выбери один:

- ☐ **Лазерный скальпель** (*в упор, скрытый, штатский, бесшумный*, +1 урон при внезапной атаке);
- ☐ **Игольный инъектор** (*средняя, штатский*, потрать 1 припас и парализуй жертву вместо нанесения ранений).

Выбери 4 препарата:

- ☐ **Адреналин**: Потрать 1 припас и приведи цель в сознание;
- ☐ **Регенератор**: Потрать 1 припас и вылечи 1 ранение. Потрать 3 припаса и вылечи Критическое ранение;
- ☐ **Стимулятор**: Потрать 1 припас, чтобы цель получила +1 на следующий бросок;
- ☐ **Сыворотка правды**: Потрать 1 припас и задай цели любой вопрос. Если цель знает ответ, она не сможет его утаить;
- ☐ **Таурин**: Потрать 1 припас, и союзник нанесёт +1 урона во время следующей атаки;
- ☐ **Тоник**: Потрать 1 припас, и союзник будет испытывать эффект некомфортной среды на 1 уровень ниже;
- ☐ **Транквилизатор**: Потрать 1 припас, и уколотая цель заснёт на 3 часа;
- ☐ **Эндорфин**: Потрать 1 припас и уколотая цель успокоится и на 3 часа впадёт в хорошее настроение .

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 3 | Благосостояние 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Аптечка: У тебя есть набор препаратов (см. снаряжение). Если ты хочешь применить препарат к цели, которая не желает этого, брось...

+Ярость, если ты вводишь препарат силой;

+Контроль, если вводишь его незаметно;

+Репутация, если уговариваешь его (если это возможно).

Верный диагноз: Ты можешь читать микромимику и жесты пациента чтобы узнать, какие эмоции он испытывает. Общаясь с человеком, проверь Навык. На 7—9 ты знаешь, что он чувствует. На 10+ то же самое, и всю сессию чтение эмоций этого собеседника не требует нового броска.

Вирусолог: Когда ты исследуешь что-то, связанное с биологией или медициной, считай 7—9 как 10+.

Полевой хирург: Когда соратник получил 1 или несколько ранений, обработай его раны, потратив некоторое время, и проверь Навык. На 10+ излечи ему 2 ранения (или Критическое ранение). На 7—9 то же самое, и выбери 1:

- Это заняло много времени.
- Он вылечил только одно ранение.
- Рана причиняет неудобство: Некомфортная среда для него увеличена на 1.
- Обработка раны требует применения специальных средств — потрать 1 Припас.

Практикующий специалист: Прибыв в густонаселённое место или пробыв там не менее недели, ты можешь предложить свои услуги врача. Используй ход Получаешь прибыль. Среди твоих вариантов есть и такой:

- Тебе искренне благодарны. Можешь один раз попросить клиента об одной услуге.

Профильное образование: Ты получаешь —1, когда применяешь Навык в области, не связанной с медициной или биологией.

Штатный врач: Пациенты под твоим наблюдением излечивают критическое ранение за 3 дня, а не за неделю.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ В неоплатном долгу: Когда с твоей помощью персонаж не испускает последний вздох, а остаётся в игре, впиши его в строчку ниже. Когда придёт время, вычеркни его и скажи, что он должен сделать. Он не может отказаться.

____

☐ Жизненно важные органы: Когда ты Сражаешься в ближнем бою, можешь бросать Навык вместо Ярости.

☐ Красный крест: Ты всегда считаешься самой неопасной целью, и противники атакуют тебя в последнюю очередь. Это касается только разумных противников, для которых понятие красного креста что-то значит.

☐ Медицинский каталог: Когда ты запрашиваешь полную медицинскую карту пациента, проверь Репутацию. На 10+ ты получаешь личную информацию о пациенте. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Информация не полна.;
- Об этом стало известно;
- Это заняло много времени.

☐ Потрошитель: Когда ты допрашиваешь, можешь бросать Навык вместо Репутации. Допрашиваемый не может ничего скрыть. На 10+ он рассказывает всё, что знает. На 7—9 то же самое, но он кое-что досочинял, надеясь, что ты отстанешь.

☐ Санитар: Когда соратник паникует или испытывает действие психоза, проверь Репутацию. На 10+ эффект исчезает. На 7—9 то же самое, но в новой сцене эффект вернётся.

☐ Реанимация: Когда соратник испускает последний вздох, потрать 1 припас и проверь Навык. На 10+ он получает +2 на бросок. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешься угрозе.

☐ Экстремальный медик: При применении Полевого хирурга считай 6– как 7—9.

☐ Это мой пациент: Когда ты помогаешь кому-то, кого ты уже лечил, проверь Навык вместо связи.

☐ Мировой: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________________